FICAR EM CASA
ESTÁ AINDA MAIS
EMOCIONANTE!
A FALCON SOFT VOLTOU
E COM ELA TODA A
EMOÇÃO DOS ANOS
90 EM UMA NOVA
LINHA DE JOGOS
EXCLUSIVOS!
AVENTURE-SE
DE NOVO!
catarse.me/falconsoft
SUPER IRMÃOS
LUTADORES
Compatível com
Phantom System
Gradiente
FALCON
SOFT

Editorial

Crash Bandicoot representou um marco na transição entre as gerações 16 e 32 bit, bem como para a evolução do visual duas dimensões para o 3D. O ex-mascote do Playstation recebeu uma trilogia praticamente perfeita no primeiro console da Sony, e em 2020 ganhou uma continuação direta deste jogo. Chamamos o pessoal da página Crash Bandicoot Brasil e preparamos um especial super bacana para relembrar a história deste carismático marsupial.

Para fechar com chave de ouro essa edição, ainda temos um especial para lá de insano sobre a franquia Serious Sam, além de uma entrevista com o mestre Odair Gaspar, um dos criadores de Incidente em Varginha, o primeiro FPS desenvolvido no Brasil.

Ah, e nossa revista completa o marco de 15 edições! Desde 2017, trazemos nostalgia e diversão para a comunidade gamer Brasileira. Para celebrar a ocasião, deixamos o formatinho e passamos a ser “grandes!” Longa vida à WarpZone!

Boa leitura!

Johnny Vila – Editor

Índice

Jogo Rápido

Materia de Capa

Entrevista

Especial

Análise

Tá vindo aí

Revista WarpZone

Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas:

revistawarpzone.com.br

Revista WarpZone nº 15
É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Expediente
Direção: Cleber Marques
Edição: Johnny Vila
Revisão: Marcio Mageski, Pedro Fortunato e Rafael Belmonte
Capa: Cleber Marques
Diagramação: David Vieira
Apoio na edição de Imagens: Edimartin Martins e Johnny Vila
Redação: Antonio Carlos Santin Júnior, Doni Martins, Johnny Vila e Michel Borges

JOGO RÁPIDO

Por
Johnny Vila

Esse game que mistura plataforma e runner foi desenvolvido pelo mesmo estúdio da série Bit Trip, e marca o retorno do gato mais odiado do mundo dos games. Destaque para a presença de personagens jogáveis vindos diretamente do piloto da série animada que acabou nunca se concretizando, além das referências a todos os jogos anteriores da franquia. Já disponível para PlayStation 4, Switch e PC.

Odiado por todos, menos nosso editor, que tem essa edição autografada por toda equipe de desenvolvimento. Fonte: Acervo do redator

Larry Laffer está de volta! Dando continuidade direta aos eventos do último game, o destemido garanhão oitentista seguirá sua busca pela bela Faith, em um hotel localizado na ilha paradisíaca de Kalau'a.

Utilize todos os recursos de seu PiPhone para descobrir o paradeiro de sua verdadeira amada. Jogo repleto de humor e referencias nerd, já disponível para PC.

Esboço de Larry

BLAIR WITCH

Jogo de terror psicológico desenvolvido pela Bloober Team, do excelente Layers of Fear. Baseado na franquia de filmes "A Bruxa de Blair", o jogo coloca o jogador no papel de Ellis, um ex-policial, e seu cão Bullet na busca por um menino desaparecido na Floresta Black Hills.

Já disponível para PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One e PC. Escolha sua plataforma, prepare o fone de ouvido e apague as luzes que o susto estará garantido!

Como parte da comemoração de seus 60 anos, a SEGA presenteou os fãs com jogos gratuitos e promoções, com destaque para os exclusivos e limitados para aquisição somente por um dia. Entre eles estão Armor of Heroes, Endless Zone, Streets of Kamurocho, e um protótipo de um reboot cancelado para a franquia Golden Axe!

O jogo estava em desenvolvimento entre o período de 2010 a 2013, e faria parte de uma serie de reboots que a empresa estava planejando. O projeto acabou sendo cancelado, entretanto, os fãs puderam saborear um pouquinho do que estava sendo preparado e que infelizmente (ou não), acabou nunca saindo efetivamente.

Durante os anos oitenta e noventa, a Sierra On-Line consolidou-se como uma das maiores desenvolvedoras e distribuidoras de jogos para computador, consagrando-se com franquias como King's Quest, Leisure Suit Larry, Space Quest, Police Quest e Quest For Glory.

Nesse livro, escrito pelo próprio fundador da companhia Ken Williams (marido da Roberta Williams, criadora da série King's Quest), o autor conta ao longo de mais de quatrocentas páginas todo o caminho percorrido para tornar a Sierra um dos grandes nomes da história dos games, até o derradeiro fim da empresa através de um escândalo financeiro. Já disponível nas plataformas digitais e em formato impresso.

Matéria de Capa

Crash Bandicoot

Por
Doni Martins

Em meados do ano de 1994, a dupla de amigos e fundadores da Naughty Dog, Andy Gavin e Jason Rubin, tinha o sonho de revolucionar o mercado de games com um jogo que fosse memorável, épico, rentável e que os jogadores se identificassem. Para viabilizar o projeto, fecharam uma parceria de publicação com a Universal Studios, momento em que conheceram Mark Cerny, que os apresentou à tecnologia 3D, que estava sendo introduzida no mercado nessa época. Contudo, não existia ainda um console que fosse capaz de explorar esse recurso em sua totalidade, não pelo menos até setembro de 1995, momento do lançamento do primeiro PlayStation, console que prometia agitar o mercado de games com sua tecnologia promissora.

Andy Gavin e Jason Rubin

Dois renomados artistas, Joe Pearson e Charles Zembillas, foram convidados para trabalhar no desenvolvimento da ambientação e personagens. O conceito inicial era que as animações tivessem uma "vibe" Looney Tunes, mas a ideia não ficou tão evidente devido a limitações da época. Durante o processo de desenvolvimento, os criadores perceberam que as fases estavam muito silenciosas, e então convidaram o músico Josh Mancell para trabalhar nos efeitos sonoros e trazer vida aos níveis. Por parte da Universal, destaque para a produção de David Siller (entrevistado na edição 02 da revista WarpZone), veterano da indústria que já havia trabalhado em diversos jogos de plataforma na geração 16 bits, dentre os quais a franquia Aero the Acro-Bat

Em determinado ponto do desenvolvimento, a equipe percebeu que o jogo estava com uma dificuldade elevada, o que poderia ser considerado um ponto negativo pelo público alvo. Mark Cerny teve então a ideia de que Crash ganhasse um escudo para protegê-lo, e como a equipe não contava com polígonos suficientes para a criação de um modelo de escudo, surgia a máscara Aku Aku.

O protagonista inicialmente foi chamado de "Willie, o Wombat", passando por diversas alterações conceituais e diversos nomes, até chegar ao Crash Bandicoot que conhecemos.

Artes conceituais iniciais de Crash

Crash: Bandicoot

Em uma ilha na Austrália, o maléfico Dr. Neo Cortex realiza experiências em marsupiais para criar seu exército de animais mutantes e dominar o mundo! Para atingir seu objetivo, ele tem a ajuda de outro cientista do mal, Dr. Nitrus Brio, responsável pelo desenvolvimento da máquina Evolvo-Ray. Os animais que são submetidos aos raios do dispositivo , se transformam em criaturas com habilidade melhoradas e inteligência. E para o plano de dominação, os animais resultantes das mutações são submetidos à máquina Cortex Vortex, dispositivo criado por Cortex para controle da mente.

Crash terá que superar a trupe de Cortex para salvar Tawna

Um dos animais coletados para experiência é Crash Bandicoot, que acaba sendo rejeitado pela Cortex Vortex. Crash consegue fugir do castelo e levado pelas correntezas do mar para a Ilha N. Sanity. O objetivo inicial de Crash é salvar a sua namorada Tawna, que também foi

A Bíblia de Crash!

Para você que deseja viver a nostalgia explorando a história do desenvolvimento do primeiro jogo, conheça o livro "The Crash Bandicoot Files: How Willy the Wombat Sparked Marsupial Mania". Lançado em 2017 pela Dark Horse, o título apresenta diversas anotações, rascunhos, artes conceituais e conteúdos não utilizados. Vale a pena ter na coleção!

capturada, mas na ilha ele acaba conhecendo a máscara Aku Aku. Os dois, agora amigos, decidem unir forças para resgatar Tawna, derrotar Cortex e interromper a poluição causada por ele nas ilhas.

Mas a missão de nosso herói não será nada fácil, pois Cortex enviou diversos capangas para proteger seu império: Ripper Roo, Koala Kong, Pinistripe Potoroo e Nitrus Brio, e somente ao passar por todos esses desafios, Crash poderá finalmente duelar com o vilão em uma batalha época.

Crash Bandicoot foi lançado em 9 de setembro de 1996, sendo considerado o game mais difícil da trilogia original. O jogo conta com três ilhas (N.Sanity Beach, Ilha Wumpa e Ilha de Cortex), com um total 27 fases e seis chefes.

Para coletar todas as joias que dão acesso às áreas secretas, o jogador tem que coletar todas as caixas e não morrer nenhuma vez! As fases The Lost City, Sunset Vista, Slippery Climb e The High Road são consideradas o "terror" da galera e deixaram muitos jogadores de cabelo branco. Mas claro que poderia ser pior, pois a fase Stormy Ascent foi descartada da versão final do jogo. Com a fama de ser considerada muito difícil e longa, os desenvolvedores não tiveram tanto tempo para realizar as correções de bugs do nível. Só éera possível

acessar essa fase no Crash Bandicoot original via emulador e código, sendo até que, felizmente, o nível foi finalmente incluído como DLCE gratuito de Crash Bandicoot Remastered.

Crash Bandicoot 2:
Cortex Strikes Back

Após o sucesso estrondoso do primeiro jogo, Naughty Dog lançou no ano seguinte "Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back". A nova aventura começa exatamente do ponto em que termina o primeiro jogo, com Cortex caindo do céu até ficar preso dentro de uma caverna, onde

encontra o Cristal do Poder, e claro, tem uma ideia incrivelmente malvada!

Um ano se passou e Cortex elevou o Cortex Vortex a outro patamar, uma máquina em volta da Órbita da Terra, para transformar todos os habilitantes do planeta em escravos. Ele discute com seu novo assistente Dr. N. Gin todos os detalhes do plano, e para que a máquina funcione com energia total são necessários 25 cristais e eles só possuem um cristal. O lacaio comenta que eles não possuem mais nenhum aliado na Terra para ajudar a reunir os cristais, então Cortex sugere

DICAS

PARA GANHAR VIDAS EXTRAS:
No Warp Room 2, pule sobre o pequeno Polar dez vezes e ganhe 10 vidas!

transformar seu pior inimigo em um aliado.

Em uma ilha, Crash e a sua irmã Coco, estavam aproveitandoaproveitavam os dias de calmaria, até que a bateria do laptop de Coco acaba e ela pede para Crash ir buscar outra. Como bom irmão que é, Crash vai buscar, mas no meio do caminho é sugado por um portal e teletransportado para uma sala chamada Warp Room. Neste momento, um holograma de Cortex aparece e cumprimenta Crash, pedindo sua ajuda e comentando que uma força misteriosa está prestes a destruir a terra e que para salváa-la, Crash o marsupial precisará acessar todos os portais da Warp Room e coletar todos os cristais.

Mais tarde, Coco tenta contato através de holograma, mas não consegue falar com Crash devido a falhas na transmissão. Em seguida, Aaparece então um holograma do Dr. Nitrus Brio, induzindo Crash a não coletar nenhum cristal, e que para salvar a Terra terá que criar um laser para destruir a Cortex Vortex Espacial, sendo necessário coletar todas as gemas. Crash fica confuso e coleta todos os itens!

Ao coletar todos os cristais, enfrentamos Cortex na batalha final. E ainda, Aao coletar todas as gemas, somos apresentados ao final verdadeiro, onde em que Dr. Nitrus Brio constrói um laser e destrói a estação espacial de Cortex na companhia de Crash e Coco.

O jogo inovou bastante em desafios e suavizou alguns aspectos mas coisas apresentadaos no primeiro game. Em Crash 2, mesmo que você morra durante a fase, as caixas anteriores ao checkpoint ficam registradas, diferente do original, onde era necessário passar a fase inteira sem morrer. Novas mecânicas para a coleta das gemas foram adicionadas ao game, como passar a primeira fase Turtle Woods sem pegar nenhuma caixa para ganhar a gema azul e terminar a fase Plant Food no tempo estipulado para ganhar a gema amarela.

O design do Crash mudou um pouquinho se comparado ao primeiro game, e novos movimentos foram adicionados ao mMarsupial, como pular mais alto, rasteira e andar engatinhando. O sistema de save salvamento mudou, descontinuando o sistema de Password presente no primeiro game.

Artes conceitual

Crash Bandicoot 3:
Warped

Ao explodir o Cortex Vortex na última aventura, os destroços acabaram caindo na Terra, atingindo um antigo templo e libertando uma entidade do mal!

Crash, Coco, Aku Aku e Polar, estão curtindo os dias de férias, quando escutam a risada maligna da entidade, e Aku Aku explica que se trata de seu irmão, Uka Uka, que estava preso por séculos e agora está livre. A máscara então pede ajuda aos nossos heróis para derrotáa-lo!

A cena muda e Uka Uka aparece brigando com Cortex por ele ter falhado em todos os planos, mas decide dar mais uma chance a ele, já que as falhas do cientista colaboraram para a sua liberdade. Uka Uka convida para se juntar

ao time do mal o seu velho amigo Dr. Nefarious Tropy, que desenvolveu a máquina do tempo, que permite viajar para diversas eras do tempo e capturar os cristais. Crash e Coco aproveitam a oportunidade e acessam os portais para pegar os cristais, antes dos capangas de Cortex. São escalados como chefes no jogo: Tiny Tiger, Dingodile, N.Tropy, N.Gin e Cortex.

Crash Bandicoot 3: Warped foi lançado em novembro de 1998 e pela primeira vez podemos jogar com Coco Bandicoot em fases que fizeram bastante sucesso, como Orient Express e Midnight Run, ambas na Muralha da China. Tivemos também a introdução de fases com veículos, como avião, moto e jet-ski.

Para enriquecer o modo replay do game, foi adicionado o Modo Time Trial. Ao zerar o jogo pela primeira vez e entrar nas fases novamente, um relógio aparece. Pegue o relógio, termine a fase dentro do tempo estimulado e ganhe uma das relíquias: Safira (Fácil), Gold (Médio) e Platinum (Difícil). Ao coletar 5 relíquias, uma Warp Room secretao é reveladao com 5 fases bloqueadas. Para liberar cada uma das fases, é necessário coletar 5 relíquias, totalizando 25 relíquias.

Ao derrotar cada chefe, Crash ganha um poder para ajudar na aventura: barrigada, salto duplo, giro tornado, bazuca e poder de correr mais rápido (para Time Trial).

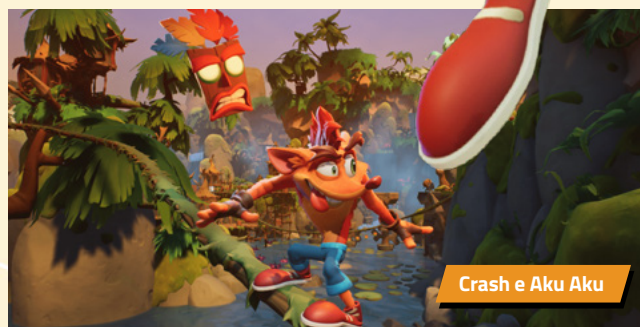
Propaganda de Crash Bandicoot 3: Warped

VOCÊ SABIA?

- Ao coletar todas as relíquias Gold ou Platinum, ao visitar a Coco na tela de Load/Save você ganha uma gema extra para finalizar 105%.
- Existem duas fases secretas no Warp Room 3 do N.Tropy. Na fase Road Crash, acerte a placa com desenho de ET e seja tele transportado para a fase Hot Coco. Na fase Dino Might, suba na rota da gema amarela. Durante a perseguição do dinossauro, deixe o segundo Pterodátilo te pegar. Você será tele transportado para a fase Eggipus Rex.

Crash Bandicoot 4:
It's About Time

Crash está de volta! Já era a hora! O jogo começa com Neo Cortex com um pedaço de pau, ele bate em um boneco de palha que lembra Crash. O cientista do mal não está sozinho, pois com ele estão N. Tropy e Uka Uka, que discutem como vão sair da prisão dimensional. Em uma pedra, é possível ver o tempo que os vilões estão presos ali, cerca de 22 anos, quantidade de tempo que se passou do lançamento do Crash 3 até agora. Crash Bandicoot 4: It's About Time começa exatamente de onde o Crash 3 finalizou, ou seja, é uma sequência direta.

O jogo é bastante inovador e trouxe diversas mecânicas novas! Contamos com a ajuda das máscaras quânticas para restaurar o equilibro das dimensões. A primeira máscara que conhecemos é a Lani-Loni, capaz de alternar objetos entre mundos. Kupuna-wa é a máscara do tempo, permite desacelerar o tempo para que possamos atravessar obstáculos. Ika Ika é a máscara da gravidade, possibilita que os personagens andem de ponta cabeça. 'Akano (com apóstrofo) permite que Crash e Coco girem como um tornado, podemos destruir caixas, inimigos e ajudando a atravessar plataformas distantes.

Crash e Aku Aku

Além de Crash e Coco, temos outros personagens jogáveis:

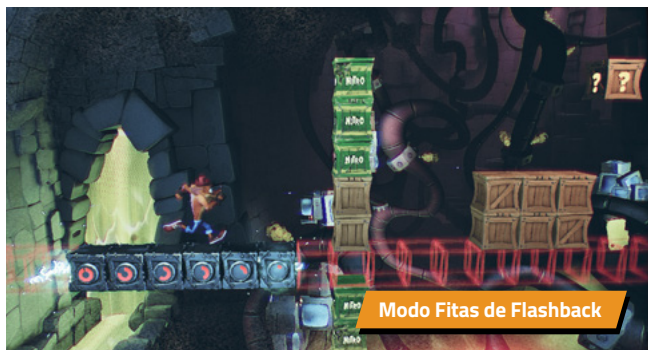
Dr. Neo Cortex, que utiliza sua pistola para transformar inimigos em objetos para saltar e alcançar plataformas utilizando o seu dash.

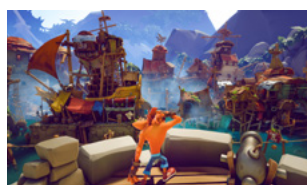
O ex-vilão Dingodile, que utiliza sua arma aspiradora (sim, o lança-chamas se aposentou), para sugar barris de TNT e lançaá-los para longe, explodindo tudo que estiver pelo caminho.

Aparecendo apenas no primeiro jogo da trilogia como namorada de Crash, Crash Bandicoot 4 apresenta uma nova versão de Tawna, que é considerada uma heroína de seu universo. A nova Tawna é aventureira, ousada e experiente. Uma personagem que curte trabalhar sozinha e tem um visual destemido. Com seu gancho, ela consegue atacar inimigos, escalar paredes e quebrar caixas aà distância.

Dingodile e Dr. Neo Cortex

Um novo recurso muito elogiado pelos fãs é o Modo Flashback, revelado durante a Gamescom 2020. Ao coletar as fitas VHS espalhadas pelas fases, conseguimos acessar esses níveis que se passam antes de Crash Bandicoot 1, quando Crash e Coco eram usados como experimentos de Cortex. O modo Flashback tem 21 fases (sendo 11 do Crash e 10 da Coco) e neles conhecemos um pouco do passado dos personagens, e alguns detalhes peculiares são revelados, como Cortex ser alérgico à fruta Wumpa; o Shorta bermuda que o Crash usa veste é um short velho do Cortex; e durante as sessões de experimentos, Cortex estava sentindo um apego paternal pelo nosso marsupial.

Modo Fitas de Flashback

Os níveis estão maiores do que de costume e algumas caixas estão bem escondidas, fiquem atentos!

Uma adição positiva é a relíquia insanamente perfeita, que consiste em finalizar a fase sem morrer e pegando todas as caixas, uma linda homenagem ao Crash 1. Cada fase tem seis gemas para coletar: três gemas são adquiridas coletando 80%

O jogo não tem micro transações, fato confirmado pela desenvolvedora "Toys for Bobs". Todas as skins do jogo são coletadas por meio de desafios.

Para o design dos personagens a direção artística se inspirou nos Looney Tunes, que era uma proposta que a Naughty Dog queria explorar na época do Crash 1. E os jogadores não precisam se preocupar com a jogabilidade, ela está bem leve, fluída e os saltos bem precisos.

A dificuldade do jogo está bem elevada, talvez seja o jogo mais difícil de franquia. Para os que querem jogar querendo coletar todas as caixas em todos os níveis, paciência é fundamental!

das Wumpas da fase, uma gema escondida, uma gema morrendo menos que três vezes e uma gema de todas as caixas.

Crash Bandicoot 4: It's About Time foi lançado em 2 de outubro de 2020 e no Brasil é vendido apenas via mídia digital, infelizmente não tivemos o lançamento da mídia física até o momento.

Espero que todos vocês leitores estejam usufruindo desse novo jogo do Crash! Apreciem bastante.

Agradecimentos ao Johnny Vila pelo convite para escrever a matéria, ao meu amigo João Pedro que me apresentou a franquia Crash quando eu era criancinha e ao Drey Rodrigues e o Chris por todo suporte e amor à franquia.

Visite a página Crash Bandicoot Brasil no Facebook:

(@CrashBandicootBRA)

Doni Martins

ENTREVISTA

Por
Johnny Vila

"Uma verdadeira operação de guerra é montada para acobertar o pouso de um veículo alienígena. Frustrando as forças militares envolvidas, alguns extraterrestres fogem em direção à cidade, onde são vistos por várias testemunhas. Você é uma dessas testemunhas, o primeiro ser humano a fazer contato, e recebe uma missão muito especial..."

Fonte: Antigo site da Perceptum

Incidente em VARGINHA

Com a premissa acima era lançado, no ano de 1998, "Incidente em Varginha", game que marcou época por ser o primeiro FPS totalmente desenvolvido no Brasil. Nessa época, o mercado de jogos para computador era dominado pelos First-Person Shooter, uma tendência iniciada pelo fenômeno Doom, em 1993, e que ganhou ainda mais força com o sucesso de diversos outros games, como Duke Nukem 3D e Quake, ambos em 1996.

E foi justamente nesse mercado de gigantes que, no mesmo ano em que o mundo conheceu Half-Life e Unreal, Marcos Cuzziol e Odair Gaspar, fundadores da Perceptum Informática Ltda, davam um grande passo de bravura para o desenvolvimento brasileiro de games, ao criar um jogo, totalmente em 3D, em um mercado que ainda engatinhava. O game é baseado no notório caso do E.T. de Varginha, que tomou conta dos noticiários e imaginário brasileiro, no ano de 1996.

O jogo pode não ter recebido o devido reconhecimento que merecia, sendo pouco conhecido pela nova geração, mas há de se registrar sua importância, como um marco histórico no legado tupiniquim de games.

A WarpZone, cumprindo sua missão de sempre valorizar e preservar esse meio que há tanto tempo nos diverte, foi diretamente à fonte, ter uma conversa com Odair Gaspar, um dos idealizadores do projeto, para obter ainda mais detalhes deste grande jogo.

Primeiramente, pedimos que você conte um pouco sobre sua trajetória no mercado de games e sobre como surgiu a Perceptum.

Inspirado em clássicos do gênero, mas com o devido toque Brasileiro

Ajude os nossos visitantes e também a própria humanidade

Perceptum

Um dos primeiros estúdios nacionais de games

[OG] A Perceptum surgiu quando eu e o Marcos resolvemos trocar as corporações em que trabalhávamos (ambos somos Engenheiros, pela iniciativa privada).

No início, a Perceptum trabalhava desenvolvendo sistemas industriais, e o nome veio da nossa vontade de trabalhar com sistemas de inteligência artificial, essa vocação foi bastante útil adiante para desenvolver os comportamentos dos personagens do IV (Incidente em Varginha), que eram mais espertos daqueles da concorrência.

A minha história praticamente se confunde com a história da Perceptum, só mais tarde é que vim a desenvolver uma carreira acadêmica tendo os jogos como tema. Orgulho-me muito em ter participado na criação e desenvolvimento dos primeiros cursos superiores na área. Atualmente sou professor na Belas Artes em São Paulo.

O caso de Varginha ganhou notoriedade nacional em 1996. Em que momento surgiu à ideia de adaptá-lo para um game?

[OG] Quando o caso aconteceu já estávamos querendo desenvolver um game e à medida que o nosso projeto foi ganhando corpo, o caso foi ficando notório então foi bastante evidente a possibilidade de adaptação.

Ajude os nossos visitantes e também a própria humanidade

Como surgiu à ideia criá-lo como um jogo de tiro em 3D, quais as principais inspirações e referências que tiveram para o game?

[OG] Quando começamos a pensar em fazer um jogo, nossa primeira ideia era fazer um jogo sobre a atuação da FAB na Itália. Explico: nós gostamos deste tipo de jogo, somos plastimodelistas e nos interessamos pela história da Segunda Guerra Mundial. Mas também, gostamos bastante de jogos de tiro e ao reunir as poucas informações sobre o mercado, vimos uma reportagem que apontava que os jogos de tiro vendiam mais do que o dobro do que todos os outros gêneros juntos.

O Incidente em Varginha foi lançado em uma época na qual o mercado Brasileiro de games ainda estava "engatinhando". Quais foram os principais desafios durante o desenvolvimento, e quanto tempo durou esse ciclo até a conclusão do projeto?

[OG] O maior desafio foi mesmo a comercialização e distribuição do jogo. Se fosse só a questão do desenvolvimento teríamos feito em um ano e lançado o jogo antes do lançamento do Quake, que foi um marco tecnológico. Só para entender como publicar levamos mais um ano.

Hoje em dia, encontrar um exemplar completo do jogo é uma tarefa um tanto difícil, o que o torna um item muito cobiçado por colecionadores. Você poderia informar como foi o êxito comercial do jogo? E quais os desafios de comercialização e distribuição em uma época na qual ainda não existiam vendas online e digitais como nos tempos atuais?

[OG] Sim, foi bastante complicado. Foi muito mais complicado colocar o game no mercado do que o

Lançamento com direito à revista em quadrinhos! Fonte: Acervo do Redator

A famigerada versão Big Box de IV, item raro nos dias atuais.Fonte: Acervo do Redator

próprio desenvolvimento dele. Naquela época os jogos eram distribuídos em mídia física (CD) em lojas especializadas, as Softhouses.

Por absoluta falta de informação de como as coisas aconteciam no Brasil, baseamos o nosso projeto no modelo americano. Lá existiam os desenvolvedores e os publicadores que simbioticamente atuavam no mercado. Aqui, a gente tinha notícia dos publicadores e imaginamos (sim imaginamos, pois não adiantava perguntar) que eles atuariam de forma semelhante aos americanos. Mas, verificamos que isso não era real, nosso mercado era subsidiário ao mercado americano.

Então os publicadores aqui não participavam do risco do empreendimento como lá acontecia. Aqui, os publicadores já compravam títulos famosos com retorno garantido, na verdade atuando apenas como revendedores e não publicadores. A Perceptum e outros pioneiros tiveram que arcar por conta própria com todo o desenvolvimento e a publicação do jogo. E ainda éramos vistos como concorrentes.

Uma das grandes distribuidoras da época nos ofereceu uma parte das vendas que, no caso do jogo ser um sucesso, o nosso retorno seria inferior ao que nós gastamos com as músicas do jogo. Diante destas condições bastante limitantes o jogo foi um sucesso, mesmo não conseguindo distribuí-lo nos dois grandes centros comerciais São Paulo e Rio de Janeiro.

O jogo acabou sendo lançado na Europa com os títulos de Alien Anarchy e Alien Shootout, você poderia nos contar um pouco como foi esse processo de "exportação" do produto? Ou seja, a iniciativa partiu da Perceptum em tentar obter distribuidores em outros países ou estes que vieram em busca do projeto ao tomar conhecimento do mesmo?

[OG] Houve um pequeno publicador Europeu que, para se diferenciar no mercado e com certa afinidade pelo Brasil, acabou nos encontrando. Ele nos ofereceu uma licença "Flat Fee" e acabou distribuindo pela Europa (o game fez um particular sucesso nos países nórdicos), EUA, Oceania e até na revista Caras da Argentina.

Alien Shootout, uma das versões de IV lançadas no exterior

Nos conte um pouco sobre o trabalho de level design do título, e sobre os desafios de reproduzir locações reais dentro do game.

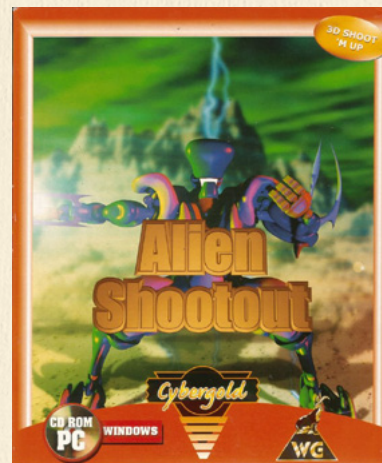
[OG] Ah! Nos orgulhamos muito disso. As locações "reais" e os ambientes externos chamaram muita atenção para nós. Durante muito tempo o foi destaque na página da game engine que usamos, conseguimos fazer coisas com o game engine que surpreendeu até a eles.

Praça da Sé, uma das locações "reais" de IV

Estes ambientes demandam demais do conjunto hardware/software e foram necessárias muitas e muitas experiências para conseguir um efeito que consideramos adequado para representar a ficção que pretendíamos. Nós inclusive fomos aos locais verdadeiros para fazer pesquisa, no "Metrô da Praça da Sé" lembro que estávamos estudando a construção e iluminação quando em determinado momento eu e o Marcos debatíamos alguma característica do teto, e formou-se uma pequena multidão ao nosso redor tentando descobrir o que acontecia com o teto.

Um segundo título esteve em desenvolvimento pela Perceptum e chegou a ser anunciado no site da empresa. Quais os fatores que levaram à paralisação do desenvolvimento e ao próprio fim da Perceptum?

Alien Shootout, uma das versões de IV lançadas no exterior

IV2 teve uma demo produzida, mas infelizmente nunca foi lançado

[OG] O lançamento do jogo nos levou a alguns contatos: O primeiro com aquele distribuidor europeu que mencionei anteriormente. O segundo com a Intel que nos convidou para participar de um programa de desenvolvimento, dentro do qual se deu o início à produção da continuação do game. A demo desse jogo foi apresentada no lançamento do Pentium III em San Jose, Califórnia.

O terceiro com um publicador da Suíça, que tinha escritórios na Alemanha, Inglaterra e EUA. Este publicador nos apresentou um modelo de negócio que era novidade, os jogos casuais. Dentro deste acordo entrou o "Scooter Challenge" que foi lançado na Alemanha e esteve entre os cinco mais vendidos da sua categoria, o "Vôlei de Praia" e ainda um game planejado de luta de gladiadores. Ocorre que este publicador não honrou os seus compromissos e nos colocou em uma situação financeira muito debilitada.

Nós ainda produzimos o "Super Mini Racing" e "Super Mini Racing na Era do Gelo" para o Canal Kids e algumas instalações para museus, mas que não foram suficientes para evitar o colapso da Perceptum.

Alguma chance de termos, algum dia, um relançamento do jogo, para que mais jogadores tenham a oportunidade de jogar essa "pérola" Brasileira de forma "oficial"?

[OG] Temos a vontade sim, mas existem algumas dificuldades a serem contornadas.

Sendo pioneiro no mercado de games nacional, como você vê em retrospecto e em prospecção o desenvolvimento de jogos no Brasil?

[OG] O Brasil sempre foi muito corrosivo em relação à inovação, tudo o que escapa à "vocação agrícola" tem o seu desenvolvimento muito complicado. Vejam a história do Barão de Mauá, Gurgel e outros tantos. Em se tratando de produtos culturais como o caso dos jogos a coisa fica ainda mais complicada. Mas, apesar disso, temos a Embraer e também temos hoje uma indústria ativa e crescente de criação de jogos. A Perceptum, Tilt, 44 Bico Largo, Jack in the Box, Continuum e outras são tijolinhos na construção dessa indústria e temos orgulho do seu desenvolvimento. E acredito que vamos continuar a prosperar.

Scooter Challenge e Super Mini Racing Ice, também da Perceptum

SERIOUS SAM 4

NÃO LEVE TÃO A SERIOUS

Por
Michel Borges

Correr, atirar, pegar item de cura, pular, abrir porta e próxima fase, o FPS raiz não tinha lá grande preocupação com história, e sim apenas em ser um jogo legal. O tempo passou e muitos tiveram suas adaptações para os novos tempos, mas alguns preferiram manter suas características originais até os dias de hoje, e Serious Sam é um deles.

No game, os humanos encontraram uma nave chamada SSS, e com ela era possível viajar pela galáxia. Em uma destas viagens, acabaram despertando um extraterrestre superior chamado Mental, que agora vai por em prática seu desejo de dominação, mas para tanto, terá que passar por cima de Sam "Serious" Stone!

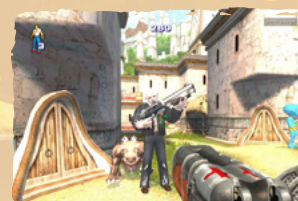
Nosso querido Sam surgiu em 2001 com um pequeno problema: Como se destacar no meio de Doomguy, Quakeguy (ou Ranger), toda a galera do Unreal e o canastrão do Duke Nukem? Mas, mesmo com o peso dessa galera, Sam conseguiu se destacar com um gameplay diferenciado: não pare de CORRER e ATIRAR! Além de boas doses de humor.

Temos um número grande de inimigos para matar e em alguns casos, teremos fases com quantidades insanas. Não venha esperando o auto – regen, corra atrás dos itens de saúde enquanto mata exércitos de inimigos loucos. Vale lembrar que é uma época na qual não tínhamos o fator cover, então encare os ET´s na cara e na coragem.

Temos ambientação bem diferente nos jogos da série. No universo de Sam, os alienígenas conseguem viajar pelo tempo, então não estranhe cair em uma selva, depois no Egito antigo e em lugares que não fazem sentido ter um soldado americano canastrão!

Os ambientes também são bem abertos, afinal, já que vai enfrentar um mar de

inimigos, os cenários precisam ser grandes para a correria e tiro para todos os lados. Geralmente, quando vemos um morro já é dica que vai vir uma galera doida para te matar.

Serious Sam 2 não teve a mesma recepção comparado ao original e sua expansão, pois para alguns, o problema foi ter uns gráficos cartunescos e o humor que começou a ficar sem graça, o que fez uma parte dos fãs ficarem de cara virada.

DOOM 2016 apresentou a Execução Gloriosa, recurso que além de um eliminar o inimigo quando estamos próximos dele também nos dá munição ou saúde. Mas, vamos reconhecer que Serious Sam 3: BFE já trouxe essas execuções em 2011. Infelizmente quando saiu, o game já tinha uma cara de ultrapassado por conta do engine, e ainda cenários mais fechados que destoam dos anteriores com áreas mais abertas.

Os easter egg no 3° jogo foram bem sem graça, com exceção do Escorpião Invencível. Como sempre, existem métodos alternativos para jogar um game sem pagar por ele. Para contornar esse probleminha, os desenvolvedores criaram um inimigo invencível que fica te perseguindo até conseguir te matar. Muitos se questionavam pela internet como matar o bendito inimigo, como se fosse parte do jogo mesmo. Um belo dia a Croteam revelou que era só comprar o jogo original que o inimigo seria derrotado. Claro que a galera do PC não demorou para dar seu "jeitinho bucaneiro" e conseguiu remover o escorpião.

Mas só essa trollagem da desenvolvedora já compensou a falta de easter egg legais no jogo.

Depois de nove anos sem dar as caras, finalmente é lançado, em Setembro de 2020, Serious Sam 4. Uma nova Engine traz melhorias ótimas para o universo thrash da franquia. Os inimigos foram muito bem feitos e detalhados, porém os humanos não receberam o mesmo cuidado. Comparado com SS3, SS4 é um salto, mas para a atual geração acaba ficando um pouco a baixo.

A quantidade de monstros foi aumentada para o nível insano, com a possibilidade de chegar a 100 mil inimigos na tela! Com tantos inimigos assim, os cenários são bem abertos, porém sofrem o mesmo problema: Alguns bem feitos e outros nem tanto.

A dificuldade que beira a injustiça está presente, então se acostume com a loucura e vá para cima dos aliens. Para isso, o arsenal do Sam é tão grande e insano quanto à dificuldade. E fique tranquilo quanto à diversão durante o gameplay e humor thrash, pois estão presente e vão agradar os veteranos de guerra da franquia.

Doom 2016

Rivalidade ou trollagem?

Duke Nukem é o primeiro canastrão dos FPS, pegando aquela onda dos filmes do Stallone e Schwarzenegger nos quais um cara só resolvia tudo sozinho, mas Duke tem seu carisma totalmente incorreto de ser. Sam é praticamente a versão de cabelos pretos de Duke. Por conta disso, vemos que os jogos têm Easter Egg desta rivalidade ou trollagem.

Em Serious Sam: The Second Encounter é possível entrar em uma cabine telefônica (no meio de uma floresta) e fazer uma ligação. Sam reclama que está esperando uma "***ETERNIDADE***" a chegada de um cara loiro. Aquela piada clássica com Duke Nukem Forever, que em 2011 finalmente saiu após um longo período de conturbado desenvolvimento. Mas, depois de meia hora jogando, chegamos à conclusão que era melhor não ter sido lançado.

Já em Serious Sam 2 a Croteam resolveu aumentar o nível da zoeira, então temos o esqueleto de Duke pendurado em uma árvore, de uma forma digamos nada confortável!

Para não deixar passar a oportunidade, quando Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour foi lançado em 2016, Duke deu o troco, com a clássica "porque está tão Serious ...Sam"

Análise

Por
Johnny Vila

Ano passado a Revista WarpZone apresentou, em sua quinta edição, um especial sobre os jogos da série ToeJam & Earl, além de uma conversa com o co-criador da franquia, Greg Johnson. Um dos jogos abordados na matéria foi o então vindouro quarto game: "Back in the Groove!", cujo desenvolvimento começou em 2015, após sucesso em campanha de financiamento coletivo que arrecadou mais de 500 mil dólares.

O game finalmente foi lançado no dia 1° de março de 2019, para as plataformas STEAM, PS4 e Nintendo Switch. Vamos conferir se valeu a pena a espera:

Gráficos

Desde o começo do projeto, o estilo visual do game foi redefinido algumas vezes até chegar ao resultado final, com gráficos 2D para os personagens e 2D agregados a elementos 3D nos cenários, tudo isso regado à cores vibrantes deixando um clima alegre e descontraído. O conjunto agrada, principalmente em razão da

variedade de personagens, não apenas os protagonistas, mas os Earthlings, que representam tanto inimigos quanto aliados. Estes estão presentes em uma ótima game de variedade, sempre inusitados e cada qual com seu respetivo efeito (benéfico ou não) para os protagonistas.

Áudio

Grande destaque para a parte sonora, que além da ótima dublagem para os protagonistas, conta com a trilha composta pelo músico Cody Wright, que mostra todo o potencial do baixo para apresentar versões remixadas de músicas antigas da franquia, além de novas faixas preparadas especialmente para o novo game. Fuunky!!!

Gameplay

Desde o principio, Back in the Groove! foi idealizado como uma verdadeira continuação para o primeiro game, e tal fato fica evidenciado de forma clara na gameplay, que ao invés da mecânica de plataforma em side-scrolling visto segundo game, ou plataforma de "mundo aberdo" em 3D do terceiro título, volta as origens e apresenta a boa e velha exploração em níveis sobrepostos do game que originou a franquia.

Com o objetivo de coletar, ao longo dos 25 níveis do jogo, as 10 peças da nave especial, ToeJam & Earl contarão com diversos presentes, alguns com efeitos benéficos, ajudando os heróis a enfrentarem os inimigos, e outro com efeitos indesejados, prejudicando a jogatina. Uma coisa é certa, a diversão é garantida, pois em diversos momentos, o jogador não sabe o conteúdo do presente que vai utilizar, e com isso ao invés de resolver o problema, pode acabar, literalmente, cavando a própria cova.

O jogo conta com diversos elementos dos outros jogas da série, como a exploração de árvores e casas, utilização do dinheiro nos paquímetros para obter itens e a psicodélica Hyperfunk Zone, uma área bônus com progressão lateral. Desbloqueáveis como personagens jogáveis e chapéus que conferem novas habilidades complementam ainda mais o fator replay, que é elevado à incontáveis potências quando explorado com amigos, uma vez que o multiplayer, que foi um dos grandes trunfos do original, se faz presente de forma magistral no novo game.

Considerações Finais

Foi uma longa jornada, não somente para a franquia (o último jogo havia sido lançado em 2002), mas para o próprio ciclo de desenvolvimento do novo game, onde após acordos e desacordos com publishers, exibições de teste em eventos e em beta fechado com apoiadores, o jogo acabou sendo adiado por algumas vezes, pois a equipe almejava lapidar cada vez mais o título com base no feedback dos fãs. Mas felizmente, a espera valeu a pena, pois "Back in the Groove!" entrega aquilo que sempre propôs, ou seja, oferecer uma nova experiência aos fãs, totalmente inspirada no game original. Prepare seus presentes, chame os amigos e comece a exploração, pois a diversão é garantida!

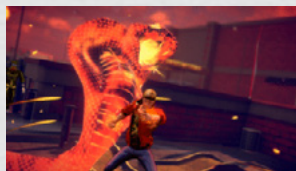
Tá Vindo Aí

R-Type Final 2 • Pocky & Rocky 2021 • Wonder Boy: Asha in Monster World • Cobra Kai

Por
Antonio Santin

Cobra Kai

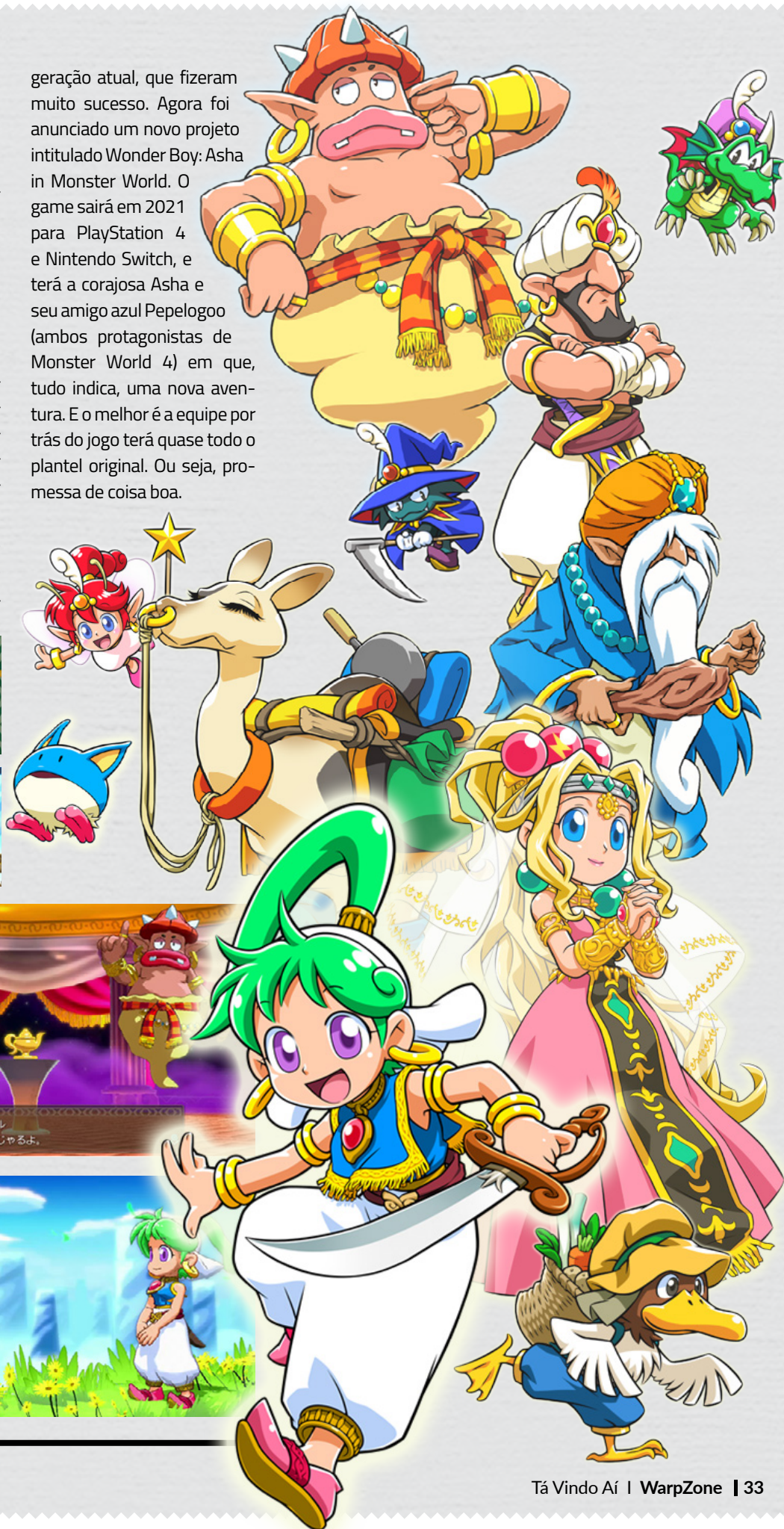
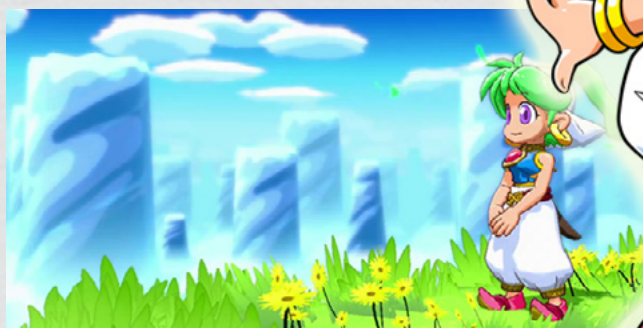
A série de filmes Karate Kid foi um sucesso nos anos 80, e como sempre acontece nesses casos, virou game, lançado em 1987 para o NES. Trinta e quatro anos depois, seguindo o sucesso absoluto da série spin-off Cobra Kai, teremos, também, um game. Sendo desenvolvido pela Flux Game Studio, o game está previsto para ser lançado em 27 de outubro de 2020 para Nintendo Switch, PlayStation 4, XBOX One e PC.

Com gráficos modernos, porém, mantendo o estilo arcade, o game será no estilo beat´em up ala Streets of Rage, porém, com uma pitada de RPG. Além disso, o jogador

poderá escolher qual caminho seguir: do karate kid Daniel e seus alunos do dojo do professor Miyagi, ou seguir o caminho de seu rival Johnny Lawrence e seus discípulos do dojo Cobra Kai. E tem mais: o jogador deverá completar ambas as campanhas para liberar o verdadeiro final (bem oldschool!)

Wonder Boy:

Asha in Monster World

Wonder Boy (ou Monster World, como é conhecido no Japão) é uma série consagrada que fez muito sucesso na era 16-bit e até no Master System, no qual acabou gerando uma versão localizada com temática da Turma da Mônica. Lançada pela Sega e desenvolvida pela Westone Bit Entertainment, a série se consagrou como uma das melhores da geração.

Depois de um hiato de mais de 20 anos, tivemos mais três jogos entre 2016 e 2018 na geração atual, que fizeram muito sucesso. Agora foi anunciado um novo projeto intitulado Wonder Boy: Asha in Monster World. O game sairá em 2021 para PlayStation 4 e Nintendo Switch, e terá a corajosa Asha e seu amigo azul Pepelogoo (ambos protagonistas de Monster World 4) em que, tudo indica, uma nova aventura. E o melhor é a equipe por trás do jogo terá quase todo o plantel original. Ou seja, promessa de coisa boa.

R-Type Final 2

Quando falamos em shoot´em ups, ou "jogos de navinha", como carinhosamente chamamos esse estilo aqui no Brasil, é impossível não falar de R-Type. Tendo início em 1987 com R-Type nos arcades (e posteriormente no MSX, Master System e outros consoles), essa franquia já tem nove jogos com inúmeros ports e foi referência até o inicio dos anos 2000. Seu último título de peso foi R-Type Final, para Playstation 2.

Atendendo a pedidos de milhares de fãs, Kazuma Kujo, game designer de R-Type, decidiu fazer uma campanha de financiamento coletivo e arrecadou mais de 1 milhão de dólares. Portanto finalmente a franquia vai ganhar um novo game, R-Type Final 2, que será continuação direta de R-Type Final. O game, que foi um dos grandes destaques da apresentação da Microsoft no Tokyo Game Show desse ano, sairá para PS4, Nintendo Switch, PC, XBOX One e XBOX Series S/X.

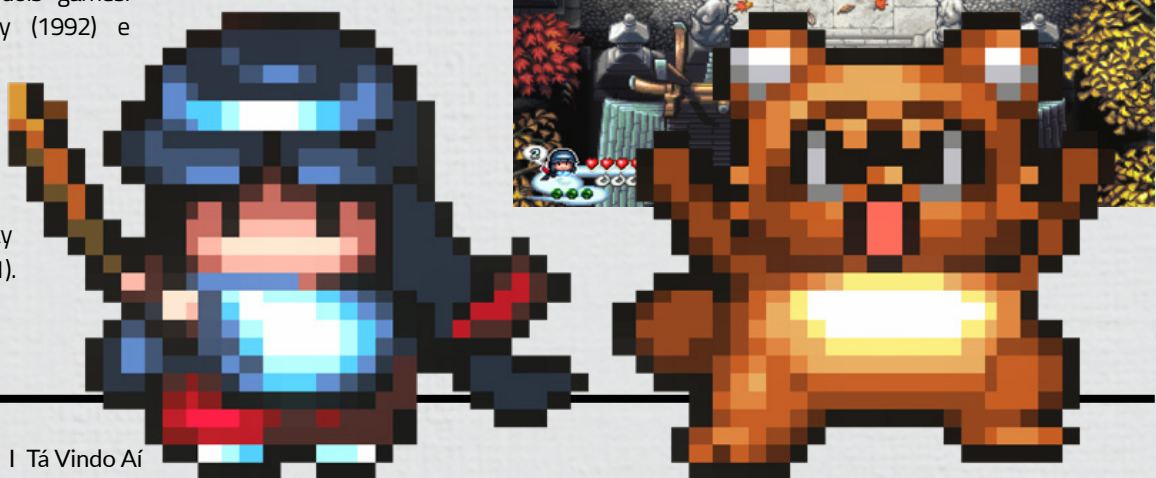
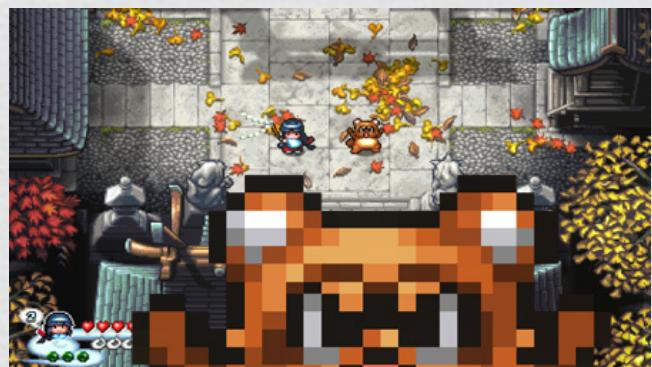
Pocky & Rocky 2021

(nome provisório)

Pocky & Rocky é daqueles jogos que todo mundo lembra como um bom jogo que merecia uma continuação nas novas gerações, mas que nunca teve...até agora. A série teve sua primeira versão lançada nos arcades em 1986 pela Taito com o nome KiKi KaiKai. Depois, no Super Nintendo, teve dois games: Pocky & Rocky (1992) e Pocky & Rocky 2 (1994). Por fim, teve ainda mais uma sequência no GBA como Pocky & Rocky with Becky (2001).

Agora, vindo do mesmo estúdio que trouxe Wild Guns: Reloaded e Ninja Saviors: Return of the Warriors, a Tengo Project promete um novo game para o Nintendo Switch que trará a glória dos games de 16-bit sem limites. Em algum momento de 2021 iremos, finalmente, embarcar em novas aventuras com a valente Pocky e seu amigo Rocky.

Apoiadores

WARPZONE

Sócio 128-Bit
- Adelso Florentino da Silva
- Flávio Antônio de Assis Leite
- Hafiz Nogueira Choudhury
- Lucas Ferreira Leite
- Rildo Giroux
- Roberto Resident Junior

Sócio 64-Bit
- Ademar Secco Junior
- Alan Ricardo de Oliveira
- Alex Saraiva de Lima
- Anaelisa Ticianelli
- Anderson Da Rosa
- André Fernandes Pereira
- Angelo Scabuzzi
- Bruno Costa
- Bruno Jacinto
- Carlos Eduardo Oliveira
- Cesar Cruz
- Cris Lima Guimaraes
- Cristhian Denardi
- Daniel Paes Cuter
- Diego Azevedo
- Diego Henrique Bueno
- Diego Santana de Souza Felix
- Dully Pimenta
- Eduardo Colnago Gonçalves
- Eduardo Loos
- Eduardo Pacheco Cembranel
- Elton Gomes
- Ferigs Rezende
- Fernando Pacheco Cembranel
- Gabriel Pires Vasques
- Gabriel Tavares Florentino
- Geldo Ronie Santos Silva
- Glauco A de A Santos
- Guilherme Monteiro Paschoal
- Gustavo Tadeu Halasi
- Henrique Florencio
- HighTower Branco
- Hugo Vandré Silvério Rios
- Jean Gaspegiane
- João Mateus Cardoso
- João Moisés Bertolini Rosa
- Johnny Angelo da Silva Vila
- Jonas Nunes
- Jonatas Faria Rossetti
- José Marcos Ribeiro Júnior
- Laercio Barroso Lopes Mataruco
- Leandro Bianchi de Souza
- Leonardo Ramos Rocha
- Leonel José Fronza Filho
- Lucas Rodrigues Vieira
- Luis Fernando Bellone
- Maico Sertório
- Maike André
- Mailson Rubem Pestana Pereira
- Manoel Nobrega da Silva
- Marcelo Cunha Peixoto Figueiredo
- Marcelo Mota
- Marcio Mageski Marques
- Marco Antonio Curiati
- Marco Tulio da Silva Lima
- Marco Túlio de Azeredo Bastos
- Marcos Hasselmann Bednarzuk
- Mauricio Baia
- Messias Oliveira
- Nadson de Souza
- Nelson Julio Jr.
- Nykora
- Otávio Rodrigues Vieira
- Paulo Roberto Santanna
- Pedro Fortunato
- Pedro Rego
- Rafael Abrahão
- Rafael Pintaudi da Fonseca
- Saul Amós Carvalho
- Sidney Marcelo Saito
- Thiago Oliveira
- Vinícius De Luca
- Wagner Sales
- William dos Santos

Sócio 32-Bit
- Marcus Vinicius Garrett Chiado
- Octávio Borghi
- Onofre de Oliveira Barros Junior

Sócio 16-Bit
- Gabriel Sansigolo
- Henrique Damian Rosario
- Le YaoTang
- Marcelo Araújo
- Rafael Lima

Sócio 8-Bit
- Lionel Freitas
- Pedro Lopes

Apoiadores

Via YouTube

GAMEMANÍACO
- Ronaldo Kappa

FLIPEIRO
- Jefferson Freitas
- Pietro Coccaro

RETROGAMER
- Alefe Souza
- Angelo Scabuzzi
- Cyborg 078
- Fabio Dedini
- Henrique Fedorowicz
- Home Jonny
- Hugo Fleury
- Jcomune Comune
- Jean Gaspegiane
- João Moisés Bertolini Rosa
- Jonathan Santos
- Leôncio Santos
- Marcelo Shira
- Marco Curiati
- N3uro_m4nc3r {Benaiah}
- Pedro Rego
- Tiago Jorge
- Weliton Balbino

NOSTÁLGICO
- Chris Rock
- Dhiú Montana
- Everton Vieira
- Fernando Cavalcante
- Fiaspo
- Flavio Pradela
- Francisco Fontes
- Franklin Alcantara de Sá
- Gutierrez Wolf
- Henrique Beira
- Marcelo Boccuzzo
- Matheus Tavares
- Otavio Bittencourt
- Paulo Fernando Oliveira
- Rafael Laureano
- Rique Almeida
- Rogério Sevilha
- Tadeu Teixeira
- The Undertaker
- Thiago de Moura Brito
- Thiago Oliveira
- Thiago Pereira
- Tiago Amaral
- Tortoguit
- Vitor Jesus de Paula
- Xander Max

Muito obrigado, pessoal! Vocês são a WarpZone!
Quer fazer parte do clube também?

Acesse www.warpzone.me/clube